

高浜市の未来を描く市民会議 第二回 会議録			
日 時	令和3年4月24日（土）午後2時～4時30分		
場 所	たかぴあ メインアリーナ	傍聴人数	8人
出席者	アドバイザー	坂本 直敏	
	市民会議メンバー	33名	
	メンバー外参加者	8名	
	行 政	—	
	事務局	企画部長 総合政策グループ 同 同 同 同 同 同	深谷 直弘 リーダー 榊原雅彦 主 査 田中 愛 主 査 京極昌彦 主 任 多武利康 主 任 祖父江佑介 主 事 嶋本花凜 主 事 村松邑馬 主 事 東端佑奈
次 第	1 主催者あいさつ 2 SDGsゲームの説明 3 SDGsゲーム 4 総括		

1. 主催者あいさつ（総合政策GL）
<p>昼下がりの貴重な時間にご参加いただきありがとうございます。今日は高浜市の未来を描く市民会議第二回、特別編のようなかたちでSDGsカードゲームを体験しようということで、ご参加いただき有難うございます。</p> <p>高浜市の次の10年間をどのようなものにしていくか道しるべとなる総合計画をこれから作ってまいります。今色々なところでSDGsという言葉が聞かれると思います。知っている方、知らない方もいらっしゃると思います。後でアドバイザーの方より説明があるかと思いますが、池上彰氏の言葉を借りると、SDGsは世界を変えるための17の目標です。世界の国々は様々なことで意見が対立していますが、同じ世界に住む以上、これだけは一緒に取り組みましよう決めたものです。みんなで決めた目標と取り組みを地球が私たちの住み続けられる環境でありつづけるよう、息切れせずに私たちが取り組み続けられることをしよう。そういった意味も込められたものです。まさに総合計画も同じで、これからの高浜で私たちが楽しく、良く住み続けられるように息切れせずに自分たちにできることは何があるのだろうか。SDGsカードゲームを通じて考えたことを、高浜市に置き換えて考えてもらえるきっかけになればと思っています。2時間と長い時間になりますが、一緒に楽しくやっていきたいと思っています。宜しくお願いします。</p>

2. SDGs ゲームの説明 (坂本70バザー)

今日は来ていただいて有難うございます。世間はコロナで騒がしくなっておりますが、今日は会場も広い場所をとっていただき、距離もとっていただいています。ゲームに熱中するとマスクが取れたりしますので、気を付けながらやっていただければと思います。

前回の会議に参加された方は挙手してください。では、今日初めての方、挙手してください。(→それぞれ半分程度)。この会議は総合計画の作成にあたって、市民の皆さんから意見を募る場です。今日はSDGsのカードゲームをしますが、最終的には地方創生、まちづくりとつながることになります。そういったところも今日説明できればと思っています。

前回の振り返りになりますが、まずは、個人の夢を実現しましょうと話をしました。そして、個人の夢を個人でなくみんなで実現していきましょうという話をしました。何のためにやるのかというと、10年後の未来の高浜市のためにやっという話をさせていただきました。この会議の目的は、10年後の高浜市こうなったらいいなというキャッチフレーズを皆さんと一緒に決めることです。そしてキャッチフレーズを決めて実際にこの会議でやってみよう。出席していない市民の方に向けて、高浜市総合計画とはこういうものだ伝えるためにみんなで一緒にやってみよう。この二つが目的です。

会議のルールとしては3つです。

- ・みんな発言してください
- ・認め合いながら
- ・どんどん参加してください

皆さんの夢の実現はこの会議の中の人たちだけではできないかもしれません。足りない人がいればどんどんお友達も誘ってもらえればと思います。

簡単に前回のおさらいになります。今日は少しお話しをさせていただいて、そのあと実際にゲームして休憩をはさんで振り返りを行って、4時ぐらいまで行う予定です。ゲームは1時間ぐらいであつという間に終わります。今日のゲーム、主役は毎回そうですが皆さんです。是非楽しんで帰ってください。また、無理せず学んでいってください。

チームで初めましての方も多と思いますので、少し自己紹介をしていただければと思います。一人1分ぐらいでお願いします。

- ・今の気分
- ・今日の期待
- ・気になっていること など

何でもいいです。ここで盛り上がるかがゲームにかかっていますので楽しんでやってください。一人1分ぐらいでテーブルの角から時計回りでお願いします。

～各テーブルで自己紹介を実施～

では少し前を向いてください。

今日の目的は、皆さんに二つのことを持ち帰ってもらいたいと思います。

- ・まちづくりにSDGsの考え方を取り入れることの意味を知る。

→今日はSDGsそのものを学ぶわけではなくて、これがSDGsが地方創生、まちづくりに一体になっている連鎖を感じていただければと思います。

- ・まちづくりを体験してみる

です。この2つを持って帰ってもらえればと思います。

皆さん、SDGsとは何か知っている方いますか？初めて聞いた方はいますか？多いですね。（→2割3割ぐらいが挙手）SDGsを知っている方、SDGsをどのくらい知っているか、グループ内で共有してもらっていいですか。有難うございます。SDGはすごく難しいです。

SDGsは直訳すると「持続可能な開発目標」という意味で2015年の国連サミットで採択されました。ざっくりとですが、日本の人口は減るといわれています。現に減っています。でも世界の人口は増え続けています。人口の増加に対して、生活するのに色んなものが必要になり、色んな産業が生まれています。その産業を進めていくにあたって被害を被っているものはいっぱいあります。分かりやすいのが自然破壊です。あとは強制労働。普段の皆さんの生活を成り立たせるために色んな犠牲があります。それに地球が耐えられなくなっているのがSDGsのスタートになります。このままいくと地球がもたないので、皆でちゃんと考えようというのを国連が決めて、何を考えればいいのかゴールを決め、どのようにやっていくのかを決めたのがSDGsと思ってもらえれば大丈夫です。もうすでに地球は皆さんの生活を支えるにあたりパンパンらしいです。今の皆さんの生活を賄おうと、地球1.7個分の資源が必要なところ地球1個分で頑張っている。もう限界なのでなんとかしましょうというのがSDGsです。国連加盟国で決めた2030年までの17の目標です。誰に向ければいいのかというターゲットが169個あります。ゴールに何があるのか、ゴールを円グラフにしたイシューマップがあります。人間性、経済、環境、心身（健康）に大きく分けられます。この中にゴールがすべて書かれています。こういった課題を解決しましょうとマップにしたのがイシューマップです。これらはSDGsの課題を解決しましょうというテーマなのですが、皆さんの生活に一致していませんか。普段目にするものが多かったり、触れる機会が多かったりするものなのでSDGsの課題解決はまちづくりの解決は一緒とされています。国がやれといっているのは地方創生、まちづくりにつながるからです。一つ例を挙げると、チャド湖という湖があります。チャド湖はどんどん水が無くなって縮小しているという問題があります。これは環境破壊です。イシューマップでいう砂漠化にあたります。左上にイスラム過激組織派テロの増加と書かれています。前回の話になるのですが、砂漠化が実はイスラムテロの増加に繋がります。何故かというと、砂漠化すると農業が衰退します。そこで働く人の仕事がなくなり、貧困になり、スラム化になり、そして働くところがないのでイスラム過激派組織に入り、お金を得る。また、水不足になって、貧困になって、イスラム過激派になる。単に環境破壊といっても、様々な問題が繋がって連鎖して最終的なイスラム過激組織派テロの増加に繋がっています。それまでの過程で、課題がいっぱいあるのですが、砂漠化は環境問題で興味がない、私は関係ないではなく、他にも課題がいっぱいあって、こうなってしまう。なのでSDGsではゴールとターゲットがたくさんあって、全部解決しようとしている。SDGsの考え方は持続可能な日本を作る上で効果的だと言われています。なぜなら、本質的な考え方は誰一人取り残さない。見える化。連鎖。先ほど説明したことが、地方創生と全く一緒です。なのでSDGsを進めていきましょうということです。

大きなことをする必要はないので、今日はカードゲームを使って皆さんにプチ体験をしていただこうと思っています。これは地方自治体向けに作られたカードゲームで学校、地域のイベントなどで使われています。

ゲームの説明をしていきます。4回ターンをくりかえします。各12分間です。1ターンが3年と言われています。ゲームが終わると12年たっていることになり、12年後のまちが出来上がっていることになります。

この会場が1つの町だと思ってください。ここにいる人たちが住民。中山間地域の小さなまちをイメージしてください。人口は少しずつ減っています。行政の役割の人もありますが、住民として力をあわせてまちづくりをしていきましょうというゲームです。

ゲームの目的としては、「人口」、「経済」、「環境」、「暮らし」をSDGsの 이슈マップにもあてはまる4つのまちメーターをホワイトボードに表しています。SDGsは持続可能なまちづくりをするところなので、この4つをバランスよく回してもらいます。(最初は5でスタート)

各テーブルに役割がある。表になっているカードにそれが書いてあります。

今日はその役になりきってください。

カードの下にゴールが書いてあります。

① 自分たちテーブルのゴールを達成する。② 持続可能なまちを実現する。

一つのテーブルだけが目標を達成してもまちはよくなるしないの、ホワイトボードのメーターをどんどん増やしていく。その2つを目標に皆さんに頑張ってもらいます。

プロジェクトカードはプロジェクトを達成するとカードに書かれているSDGsの課題が達成できます。書いてないものもある。書いていないのはテーブル間をまわって解決できるものを探してください。あと、資源カードというものがあります。行政以外がもっています。自分たちのテーブルにないものはテーブル間を移動して交換などをしていただいて大丈夫です。

プロジェクトカードに必要なメーター、必要なお金、必要な資源が書いてあります。プロジェクトカード+お金+資源カードを事務局にもっていくとプロジェクトが達成されます。

プロジェクトが達成されたら、事務局から対価カードを渡します。お金、資源、メーターであるかもしれません。

メーターを増やすことで持続可能なまちになっていきます。

行政があります。行政は資源をもっていないが、お金をたくさんもっています。プロジェクトを達成する上で手元のお金が足りないときは行政に言ってください。行政はお金を出す出さないを決めてください。

12分たつと3年が強制的にたちます。並んでいても時間がきたら切ります。ターンが終わったら事務局が拍手で知らせるので席に戻ってください。

3年たったら人口のメーターを無条件で減らします。また、行政に予算を渡します。メーターの数から予算も計算されます。大きい街なら予算がたくさんつくけど小さいまちだとつかない実際と同じです。この体育館のまちは現実世界と同じです。やりたいことを達成したいと思ったらプレイヤー同士で自由に交渉してください。すべてのカードは交換可能です。ただし達成したプロジェクトは交換できません。

では、最初の12分間を始めていきます。

3. SDGsカードゲーム

～1ターン目～

(3年経った振り返り)

元々すべてのメーターは5でした。人口は増減なし5。経済は1増え6、環境も1増え6、暮らしは3減って2となりました。経済や人口も増えたが暮らしにくいまちになっています。

行政は高浜市を想像してもらえればいいです。お金をわたす以外にもわたせるものがあります。行政だけでは達成できない目的は住民が達成できる可能性があります。

3年経ったので人口を1減らします、行政には1億ずつ配ります。
それでは次の3年スタートです。

～2ターン目～

(6年経った振り返り)

人口増減なし5。経済増減なし6。環境-1で5。暮らし+2で4。暮らしがよくなったので環境が悪くなったのかもしれない。

3年経ったので人口を1減らします、行政には1億ずつ配ります。現在で課題を達成したチームはなし。グループ内外で話しながら進めてください。まち全体としてメーターを増やすことに同じ住民で意識してください。

～3ターン目～

(9年経った振り返り)

人口が2減って3、経済が1増え7、環境は増減なし5、暮らしは1増え5。
経済がまちづくりとしては人口の増加も目指してください。

目的を達成した1チームあり。

あと、3年で皆さんのえがく未来が達成されます。それでは最後の3年スタートです。

～4ターン目～

皆さん着席してください。結果発表です。まちのパラメータは人口3、経済8、環境8、暮らし4。あとは、みなさんでこの数字をみて考えてください。このゲームの目的は2つです。各テーブルの目的を達成することと、持続可能なまちづくりをする、とにかくメーターを増やすことです。

住みやすくなっていますが、人口が減っています。皆さんが12年間やってきたまちづくりは結果として人口を減らすかたちとなりました。これに関しては、答えはありません。達成したプロジェクトや達成できなかったプロジェクトを振り返って、それがこの結果につながったと考えてください。

これはあくまでゲームでまだまだ取返しができます。
これから10年後の未来をえがく総合計画をつくるので、このゲームで感じたことを総合計画を作る一つの意見として反映できればいいと思います。

パラメータは平均8ぐらいあるとよいです。

4. 総括

各テーブルの目的が達成できたところがありますか？→4チーム程度。

このゲームをやっている、ゲームをやっている感覚が少なかったと思います。これはSDGsは普段の皆さん生活の中ですでにやっていることだからです。達成したプロジェクトを見直し、どういう課題が解決できたのか、SDGsで何につながっているのか。感じたことなど、振り返りをしてください。ゲームをやっているなかで、どうやったらお金が増えるのか？や人口が増えるのか？等の質問を受けましたが、それは実際と同じで分かりません。総合計画を作っていくうえで未来は見えないものと思ってください。それでは振り返りを話し合ってください。

坂本：行政チームで誰かどんなことを話したか発表をお願いします。

萩原：SDGsカードゲームはやってみて楽しかったです。私たちのチームは環境メーター8個以上にするという目標があり、目標を達成することができました。2ターン目ぐらいまでは、自分のチームの目標の達成ばかり考えていましたが、2ターン目以降、他の人口や経済にも取り組まないと自分たちの環境メーターが上がらないことに気付き、他のチームにお金を渡すことで目標が達成できました。自分たちのことだけでなく、もう少し広い視点でまちを良くすることが大切と学べたことがよかったです。

坂本：ありがとうございます。今回、行政チームが4つありました。4チームあることで行政通しの壁も感じるができると言われていました。よく行政の縦割りと言われるものです。ゲームを通じて行政同士で連携できたか、また話し合ってもらえればと思います。

太田：達成条件の1つが未達でした。それは、3億円ぐらいかかるエネルギーのプロジェクトでした。人口メーターも5必要であり、途中でカードを交換したが遅かったです。面白かったのは、行政からでてきたカードで人口を増やす出産チケットがあり、やはり人口を増やすのは行政が鍵を握っているのかなあという意見がありました。もっと早めに分かればこれを達成できたかもしれないと思いました。面白い視点だと思いました。自分ができなければ他の人にやってもらえばいいとか、他の人とカードを交換して達成できたり、交換した相手が達成して利益を得たことで、自分の他の事業が可能になったり、お金以外にやれることがたくさんあるという気付きがありました。

坂本：ありがとうございます。このゲームの非常に面白いところだと思います。私もゲームを初めてやったとき、時間が経つにつれ、お金より資源が足りなくなります。行政は資源カードを持っていません。なので、ほかの市民に頼ることになります。市民通しで資源を循環させることもこのゲームの大事なことになります。

では、まちづくりに置き換えて考えていきたいと思います。

すぐに解決できるプロジェクトと、そうでないものもあります。そうでないものは少し寄り道をして解決してあげることになります。目の前の課題だけに目をむけているだけでなく。全体的に見ると双方の課題が解決できることがあります。そういったことを覚えておいてもらえると自分が解決したいこと以外にも興味がわいてくると思います。そういった課題がまちの中には沢山あるということも覚えておいていただければと思います。

ただ、二つ目の目標としてみんなでまちのメーターを増やしましょうという話をしましたが、まちづくりは、良いまちというのが中々分からないです。その中で私たちは第7次総合計画で10年後の高浜市の未来を描かないといけません。でも、ターンごとにメーターを見ていくと、人口が減っているんだな等、まちの課題が少し見えてきます。そういう指針のために総合計画があるとまちづくりがしやすいと思います。

それは高浜市の進むべき道として、共通する目標となるということも大きいことなので、SDGs =見える化するということも総合計画を作る上で覚えておいていただければと思います。見えない未来向かって皆で頑張ろうとしてもどこかで躓いてしまいます。こういう未来になりたいと考え、それに向かって10年何するかと考えることが大事と言われていきます。これをバックキャストिंगと言い、まずは目的を決め、そのために何をするのか、SDGsはそれを可視化できるものであり、可視化する一つの材料として総合計画があると高浜市の人をより巻き込みやすいと思います。そのために、まずは10年後の未来を皆で話し合っていきたいと思います。

普段、まちづくりのためにどんなことができますかという話になりますが、大きいことをやる必要はありません。小さなことをコツコツとできる範囲で無理のない範囲で積み上げていけば繋がりがあって大きなことになっていきます。コンビニの袋を貰うのを止めるという小さなことも、一人ひとりがたくさんの人に広めれば、高浜市の市民の数にも近づいていきます。そうなってくると何か変わりそうな気がしませんか。

最後に振り返りシートの記入提出をお願いします。